LA MAISON HANTÉE

Au cœur de la forêt de **Millevaux**.
Vous avez trouvé refuge dans une maison hantée.
Une barrière mentale vous empêche d'en ressortir.
Il va falloir survivre à la nuit.

❦

Nota bene

◈ Ces règles sont volontairement ambiguës, pour vous laisser une marge d'interprétation. ◈

❦

Préparation

Discutez ensemble (ou pas) de ce qu'évoque pour vous le concept de maison hantée, a fortiori dans le décor post-apocalyptique forestier de Millevaux. Il n'est pas obligatoire de réutiliser les éléments de cette discussion durant la partie. Établissez ensemble des outils de sécurité émotionnelle qui vous conviennent.

❦

Création de personnage

Choisissez un personnage par personne. Les personnages non attribués peuvent être PNJ ou absents.

✤ **Hantey :** fait des révélations sur son passé traumatique ou ses pensées intrusives (devant les autres personnages) ou a des flachebacques à ce sujet (doit au moins les révéler à la personne qui joue Focall). Les révélations peuvent s'avérer fausses.
✤ **Focall :** sans le savoir, alimente la maison en égrégore. La personne qui joue Focall décrit toutes les manifestations surnaturelles de la maison, en s'inspirant des révélations de Hantey.
✤ **Archiviste :** la personne qui joue Archiviste peut décrire tout élément qu'Archiviste peut découvrir dans la maison lui permettant de faire des hypothèses sur le passé de la maison. Ces hypothèses peuvent être fausses.
✤ **Pertuiz :** à chaque fois que Pertuiz ouvre une porte, la personne qui joue Pertuiz peut décrire ce qu'il y a dans la pièce derrière.
✤ **Victime :** la maison peut agresser tout le monde, mais elle agresse Victime en priorité.
✤ **Possédey** : unn horla possède Possédey et peut se manifester à tout moment de bien des façons, au bon vouloir de la personne qui joue Possédey.

❦

La loi de l'agression

Toute agression physique, magique ou psychologique opérée par la maison ou par un personnage sur un autre personnage se réalise forcément, sans possibilité pour la cible d'y échapper, du moment que la personne qui a énoncé l'agression souhaite qu'elle se réalise. Seule la sécurité émotionnelle peut contrer la loi de l'agression.

❦

Mort d'un personnage

La personne qui le jouait peut continuer à incarner le personnage sous forme de fantôme ou participe au contrôle (naturel et surnaturel) de la maison.

❦

Fin du jeu

◈ Le jeu se termine quand quelqu'un annonce que l'aube est arrivée, ou quand tout le monde est mort. ◈

❦

Crédits

◈ Texte : Thomas Munier, domaine public ◈

◈ Polices : Atkinson Hyperlegible, Marko One, Powderfinger Type, gratuit pour un usage non commercial. ◈